

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK “FUN THINKERS BOOK” TEMA BERBAGAI PEKERJAAN

Rindiana Putri Riani¹⁾, Choirul Huda²⁾, Khusnul Fajriyah³⁾

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email : rindiana8989@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the validity of the product of developing thematic learning media Fun Thinkers Book on the theme of various fourth grade elementary school jobs. This research used research and development methods used to produce products and test the feasibility of media Fun Thinkers Book. This study used the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The problem was the lack of thematic learning media, when learning only used student books and LKS only so students are less interested, feel bored and make concentration The students only lasted a little while. The data were obtained through questionnaires, observations, and interviews. This study was conducted at the fourth grade in 3 elementary schools in the District of Pucakwangi, Pati, this study produced valid media with appropriate criteria in accordance with the results of the teacher response questionnaire the percentage is 97.5% with very decent criteria and the results of the student questionnaire responded 98.6% with very feasible criteria.

Keywords: media development, thematic, Fun Thinkers Book

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran tematik Fun Thinkers Book pada tema Berbagai Pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan media Fun Thinkers Book. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran tematik, pada saat pembelajaran hanya menggunakan buku siswa dan LKS saja sehingga siswa kurang tertarik, cepat merasa bosan dan membuat daya konsentrasi siswa hanya bertahan sebentar saja. Data penelitian ini diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di 3 SD yang berada di Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati. Penelitian ini menghasilkan media yang valid dengan kriteria layak sesuai dengan hasil angket respon guru presentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak dan hasil angket respon siswa presentase sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak.

Keywords : pengembangan media, tematik, Fun Thinkers Book

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia. Hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap individu. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Miarso (Hartini Nara dan Evelin Siregar, 2014: 12) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran tematik adalah “pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan

beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Pembelajaran tematik identik dengan tema yang merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan Poerwadaminta (Majid, 2014: 80).

Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi yang dibutuhkan peserta didik. Semua alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat dipahami peserta didik. Namun penggunaan media yang ada saat ini masih terbilang terbatas.

Menurut Asyhar (2011:28) media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik, sehingga pada akhirnya dihasilkan lulusan yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas IV SD Negeri

Pucakwangi 04 yaitu bapak Warsidi, S.Pd menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran tematik khususnya di sekolah guru hanya berbantu bahan ajar buku siswa dan LKS saja. hal tersebut membuat pembelajaran menjadi membosankan.

Wawancara juga dilakukan dengan guru SD Negeri Pucakwangi 01 yaitu Ibu Sri Puji Lestari, S.Pd selaku guru wali kelas IV menyatakan bahwa hambatan dalam proses belajar mengajar karena daya konsentrasi siswa hanya bertahan 10 menit. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung karakteristik anak jenjang SD.

Selain itu wawancara juga dilakukan di SD Negeri Pucakwangi 02 yaitu Bapak Agus Riyanto, S.Pd.SD selaku guru wali kelas IV ditemukan permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran tematik sebagai pendukung pembelajaran tematik. Sudah menggunakan media tetapi hanya LCD dan benda-benda disekitar saja.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka perlu adanya penelitian berkaitan dengan media pembelajaran

yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dan perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran. Penulis perlu melakukan pengembangan produk media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Pada Tema Berbagai Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

Rumusan Masalah yang diperoleh dari latar belakang diatas yaitu : 1) Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Tema Berbagai Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ?. 2) Bagaimana kevalidan produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Tema Berbagai Pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dignakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan, Menurut Sugiyono (2015: 28) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa

Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Desain pengembangan dalam penelitian ini menerapkan prosedur ADDIE. Terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu *(A) nalysis*, *(D) esign*, *(D) evelopment*, *(I) mplementation* dan *(E) valuation*. (Priyadi, 2012:127).

1. Analysis

a. Analisis Kinerja (*Performance analysis*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi awal atau pengamatan pada saat pembelajaran dan wawancara terhadap guru kelas dari 3 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati hanya menggunakan bahan ajar seadanya yaitu buku siswa dan LKS saja. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan (*need analysis*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa dan guru kelas terkait dengan kondisi yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran tematik di 3 Sekolah yang diteliti sehingga peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran tema Berbagai Pekerjaan.

2. Design

Langkah-langkah dalam tahapan ini diantaranya adalah membuat desain awal atau rancangan yaitu pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema berbagai pekerjaan yang di desain menggunakan *Adobe Illustration* dan kemudian akan di validasi awal oleh ahli atau pakar media dan materi pembelajaran. Yang

nantinya akan diberi saran dan masukan dalam perbaikan media.

3. Development

Peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran tematik tema “Berbagai Pekerjaan”. Dalam pengembangan permainan ini, peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) menentukan tujuan pengembangan media yaitu membantu pemahaman dalam menerima materi. b) menentukan KI, KD, dan Indikator materi yaitu pada pembelajaran satu ada 3 mata pelajaran bahasa Indonesia, IPA dan IPS. c) menyusun desain media yaitu menggunakan *Adobe Illustration* dengan materi berbagai pekerjaan yang nantinya di validasi oleh pakar atau ahli media dan materi pembelajaran. d) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

4. Implementasi

Pada tahap ini adalah Materi pembelajaran yang akan diambil dalam buku tematik siswa kelas IV Sekolah Dasar tema “Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis

Pekerjaan” Setelah dinyatakan layak uji oleh ahli materi. Revisi produk dilakukan oleh peneliti secara berkala apabila desain belum mencapai tingkat valid dan efektif yang diharapkan. Pihak yang berperan sangat penting dalam tahapan ini adalah ahli media dan ahli materi pembelajaran yang menentukan apakah desain ini perlu direvisi atau sudah sesuai. Media *Fun Thinkers Book* yang sudah direvisi atau diperbaiki selanjutnya diterapkan pada kelas uji coba

5. Evaluation

Evaluasi yang dilakukan untuk media *Fun Thinkers Book* bertujuan menyempurnakan produk setelah melalui tahap implementasi. Evaluasi meliputi perbaikan produk yang didapat dari saran pada angket yang diberikan kepada ahli media (dosen) dan ahli materi (dosen dan guru kelas) selanjutnya peneliti dapat memperbaikinya. Valid atau tidaknya media *Fun Thinkers Book* serta minat siswa terhadap media tersebut dapat dilihat dari angket tanggapan siswa. Saran dan

tanggapan tersebut dapat dijadikan landasan dalam penerapan media *Fun Thinkers Book*, sehingga media ini tidak hanya digunakan pada kelas tertentu tetapi dapat digunakan secara umum.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dan Guru kelas IV di Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Pati. Adapun 3 Sekolah Dasar yang dimaksud meliputi : SD Negeri Pucakwangi 04, SD Negeri Pucakwangi 01 dan SD Negeri Pucakwangi 02. Sesuai dengan tahapan penelitiannya, maka akan dilaksanakan beberapa tahapan proses pengambilan data. Dilakukan uji coba terlebih dahulu, yaitu uji coba lapangan awal produk dengan jumlah masing-masing SD Pucakwangi 04 berjumlah 15 siswa, SD Negeri Pucakwangi 01 berjumlah 44 siswa dan SD Negeri Pucakwangi 02 berjumlah 24 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa sebagai berikut : 1) Observasi dilakukan pengamatan didalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan yang dilakukan berupa

pengamatan pengajaran yang dilakukan guru serta respon atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. 2) Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan peneliti dengan tanya jawab kepada guru kelas IV SDN Pucakwangi 04, SDN Pucakwangi 01 dan SDN Pucakwangi 02 di kabupaten Pati untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah. 3) Angket kebutuhan guru dan siswa berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang kondisi dan kebutuhan yang di butuhkan dari sekolahan yang diteliti ini dalam membantu pembelajaran. perhitungan instrumen kuesioner atau angket menggunakan skala Likert dan skala Guttman.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut : 1) Angket Validasi Ahli/Pakar ini berbentuk ceklis dan essay yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang kualitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. 2) Soal Evaluasi untuk mengetahui berhasil atau tidaknya

media pembelajaran digunakan soal evaluasi yang nantinya dibagikan ke siswa untuk di isi. Kemudian dihitung skor yang didapat siswa kemudian hasilnya dicocokkan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan didalam RPP. 3) Angket Respon Guru dan Siswa terhadap Media *Fun Thinkers Book* pada angket ini berisikan respon/tanggapan siswa dan guru terhadap media *Fun Thinkers Book* sesuai dengan ketentuan isi yang ada didalam angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Fun Thinkers Book* merupakan pengembangan media tematik tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan. Media ini memuat materi berdasarkan tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan pada bagian buku nya.

1. Pengembangan media *Fun Thinkers Book*.

Produk penelitian ini merupakan suatu karya berbentuk media pembelajaran tematik *Fun Thinkers Book*. Produk ini digunakan sebagai pendukung dan penunjang dalam pembelajaran siswa Kelas IV Sekolah Dasar

pada tema Berbagai Pekerjaan subtema Jenis-jenis Pekerjaan yang difokuskan hanya pada pembelajaran 1 saja. Media *Fun Thinkers Book* ini bertujuan agar dapat membuat siswa tertarik, siswa tidak bermain sendiri, menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

Keunggulan produk media *Fun Thinkers Book* terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kemanapun, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar kartun berbagai pekerjaan dan sumber daya alam sesuai dengan materi kelas IV sekolah dasar. Media *Fun Thinkers Book* ada 2 bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan bukunya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai karakter anak SD. Media tersebut dikemas dalam satu tempat berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas yang dilengkapi dengan soal game kuis didalam bukunya yang memuat materi pembelajaran. Kelayakan media ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media, hasil

validasi ahli materi, hasil angket repon guru kelas dan hasil angket respon siswa.

2. Kevalidan Produk Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*.

a. Hasil Analisis Penilaian Validasi Media

1) Hasil Analisis Penilaian Media Validasi Pertama

Hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama tahap pertama mendapatkan persentase skor yang meliputi aspek indikator kesesuaian 75%, indikator kelayakan produk 75%, kontribusi produk 70%, keunggulan produk 70%, kualitas produk 68%, elemen desain cetak 66%, dan prinsip visual 71% sehingga hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 71,33% dengan kriteria layak. Sedangkan penilaian ahli media yang kedua dengan presentasi skor yang meliputi aspek indikator kesesuaian 95%,

indikator kelayakan produk 80%, kontribusi produk 85%, keunggulan produk 95%, kualitas produk 92%, elemen desain cetak 86%, dan prinsip visual 88% sehingga hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 90% dengan kriteria sangat layak.

2) Hasil Analisis Penilaian Media Validasi Kedua

Hasil analisis penilaian ahli media validasi kedua tahap pertama mendapatkan persentase skor yang meliputi aspek indikator kesesuaian 80%, indikator kelayakan produk 66,67%, kontribusi produk 65%, keunggulan produk 65%, kualitas produk 65%, elemen desain cetak 88%, dan prinsip visual 85,7% sehingga hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 74% dengan kriteria layak.

Sedangkan penilaian ahli media yang kedua dengan presentasi skor yang meliputi aspek indikator kesesuaian 85%, indikator kelayakan produk 100%, kontribusi produk 80%, keunggulan produk 80%, kualitas produk 96%, elemen desain cetak 86%, dan prinsip visual 94% sehingga hasil analisis penilaian ahli media validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 89,33% dengan kriteria sangat layak.

b. Hasil Analisis Penilaian Validasi Materi

1) Hasil Analisis Penilaian Validasi Materi Pertama

Tahap validasi ahli materi pembelajaran bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang ada pada media tersebut. Hasil analisis penilaian ahli materi validasi pertama tahap pertama mendapatkan persentase skor yang meliputi indikator kesesuaian 90%, indikator kelayakan 85%, indikator

penyajian 80%, indikator kompetensi 70% dan indikator kebahasaan 65%. Sehingga hasil analisis penilaian ahli materi validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 77% dengan kriteria layak. Sedangkan analisis penilaian ahli materi validasi kedua mendapatkan persentase skor yang meliputi indikator kesesuaian 85%, indikator kelayakan 85%, indikator penyajian 90%, indikator kompetensi 80% dan indikator kebahasaan 85%. Sehingga hasil analisis penilaian ahli materi validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 84% dengan kriteria sangat layak.

2) Hasil Analisis Penilaian Validasi Materi Kedua

Tahap validasi ahli materi pembelajaran bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang ada pada media tersebut. Hasil analisis penilaian ahli materi validasi kedua tahap

pertama mendapatkan persentase skor yang meliputi indikator kesesuaian 80%, indikator kelayakan 70%, indikator penyajian 70%, indikator kompetensi 76,67% dan indikator kebahasaan 75%. Sehingga hasil analisis penilaian ahli materi validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 75% dengan kriteria *layak*. Sedangkan analisis penilaian ahli materi validasi kedua mendapatkan persentase skor yang meliputi indikator kesesuaian 85%, indikator kelayakan 85%, indikator penyajian 90%, indikator kompetensi 80% dan indikator kebahasaan 85%. Sehingga hasil analisis penilaian ahli materi validasi pertama mendapatkan persentase skor total sebesar 92% dengan kriteria *sangat layak*

- c. Hasil Angket Respon Guru Kelas
Hasil pengisian angket respon guru kelas IV di 3 Sekolah

Dasar di Kabupaten Pati dan diperoleh hasil sebagai berikut :

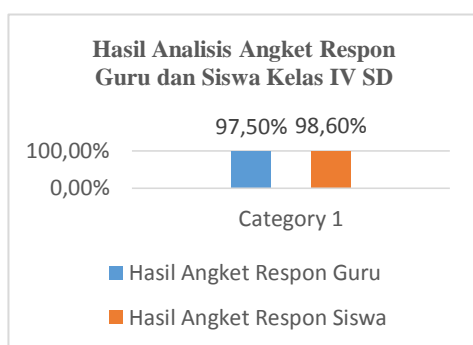
- 1) Hasil angket respon guru kelas SDN Pucakwangi 04 (Warsidi, S.Pd) mendapatkan persentase persentase skor materi sebesar 98,7% dengan kriteria *sangat layak*. 2) Hasil angket respon guru kelas SDN Pucakwangi 02 (Agus Riyanto, S.Pd.SD) mendapatkan persentase persentase skor materi sebesar 97,5% dengan kriteria *sangat layak* 3) Hasil angket respon guru kelas SDN Pucakwangi 01 (Sri Puji Lestari, S.Pd) mendapatkan persentase persentase skor materi sebesar 96,25% dengan kriteria *sangat layak*

Dari data diatas selanjutnya diperoleh persentase skor total hasil angket respon guru kelas sebesar 97,5% dengan kriteria *sangat layak*. Dengan adanya kriteria *sangat layak* maka media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

- d. Hasil Angket Respon Siswa

Hasil pengisian angket respon siswa kelas IV di 3 Sekolah Dasar di Kabupaten Pati dan diperoleh hasil sebagai berikut :

1) SDN Pucakwangi 04 mendapatkan skor presentasi sebesar 99%. 2) SDN Pucakwangi 02 mendapatkan presentasi skor sebesar 96,87%. 3) SDN Pucakwangi 01 mendapatkan presentasi skor sebesar 98,87%. Dari data di atas selanjutnya diperoleh persentase skor total hasil angket respon siswa sebesar 98,6% dengan kriteria *sangat layak*. Berikut adalah hasil angket respon siswa uji coba lapangan dan angket respon guru.



Gambar 1. Hasil Analisis Respon Guru Kelas dan Siswa Kelas IV SD.

Berdasarkan dari skor total angket respon siswa pada tabel 1.1 diatas

menunjukkan proses pembelajaran dengan media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Imah Saroh (2016) menyatakan bahwa media *Flash Card Fun Thinkers* menunjukkan peningkatan nilai *pretest-posttest* sebesar 14,94% dengan melihat hasil rata-rata nilai posttest lebih tinggi daripada pretest yaitu 84,65% dan 69,71%.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan dihasilkan produk media *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis pekerjaan pada pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE. Media *Fun Thinkers Book* juga sudah di validasi oleh 2 pakah ahli media pembelajaran dan 2 pakar ahli materi pembelajaran Bdan sudah di uji cobakan juga pada 3 Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Pati.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada 3 Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Pati, maka saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* : Bagi penelitian selanjutnya guru dapat mengembangkan media *Fun Thinkers Book* dengan materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azwar, Saifuddin. 2001. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartini Nara dan Eveline Siregar. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Imah Saroh. 2016. Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SD N Karangtempel. *Skripsi*. Semarang: UPGRIS.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja: Bandung.
- Pribadi, Benny A. 2012. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung : Alfabeta
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. 2009. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafika.